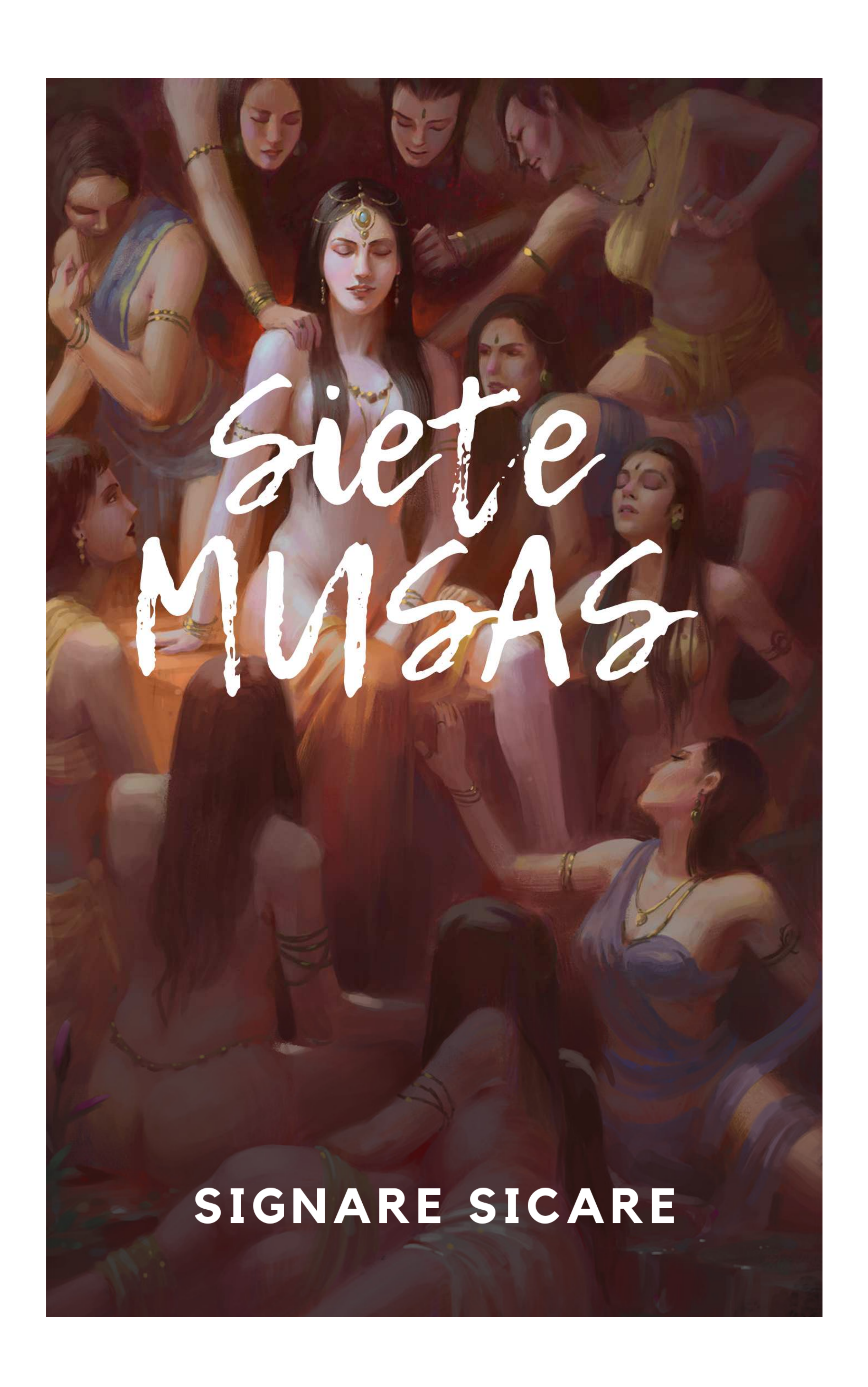

Siete
MUSAS
SIGNARE SICARE

Introducción:

Mecanismo mental abstracto

La multiplicidad del jugador reside en percibirse a sí mismo como juego, como elemento del juego, si es necesario, puede considerarse el cuerpo propio como tablero. Los Personajes No Jugadores (PNJ) en este caso estarían compuestos por conjuntos de arcanos, ángeles, musas o cualquier panteón que funcione como guía o recorrido.

Cada uno de ellos poseería el cuerpo o alguna de sus partes, durante un determinado tiempo. De esta forma, en ese lapso de poder o control, cada uno de estos PNJ intentarían dejar su estampa en el cuerpo. Puede pensarse el cuerpo como el tablero que es jaula, encerrando identidades simbólicamente cargadas a las que uno ha de otorgarle identidad.

(9)

7 Musas

9 - 6 - 7 -- 10 -- 12 - 9

múltiplos de 3

Las musas clásicas son nueve, cada una relacionada a un arte. (El arte se entiende como una expresión/manifestación espiritual que intenta modificar el mundo real o su percepción):

Calíope – Poesía épica
Clío – Historia
Euterpe – Música y canto
Erato – Poesía
Melpómene – Tragedia
Polimnia – Himnos/Pantomima (imitación)
Terpsícore – Danza
Talia – Comedia
Urania – Astronomía

- Un ciclo de nueve jornadas permitiría el ejercicio de cada una de ellas. A los iniciados se recomienda comenzar seleccionando tres de ellas, tomando como base los días viernes, sábado y domingo. Posteriormente estas nomenclaturas caerán en desuso, siendo aa jornada nombrada según la musa a la cual se dirigirá la jornada. El día de Clío, la jornada de Erato, serían ejemplos. Gestaríamos una ruptura temporal que dejaría de lado la linealidad para pensar en modos ortogonales de atravesar la experiencia que significa la vida.

1, 2, 4, 8, 7, 5, ... 6

1, 1, 2, 4, 8, (16)7, (14)5, (10)1

(6)

Los tipos de arte según los orientales son seis (6) – variables según su período histórico:

1- Ritos	*Música*
2- Música	*Juegos de estrategia*
3- Tiro con arco	*Caligrafía*
4- Equitación	*Pintura*
5- Caligrafía	*Matemática*
6- Matemática	*Tiro con arco*

<u>Nótese:</u>

- La matemática es un ARTE.
- Aprender a dibujar las letras es un ARTE.
- Un juego de razonamiento es un ARTE.

La Edad Media presupone esta división en siete categorías: Trivium y Quadrivium.

7 = 3 + 4

Trivium

1- Gramática

2- Lógica

3- Retórica

Quadrivium

1- Aritmética

2- Geometría

3- Música

4- Astronomía

(12)

El 10 que es 12

Actualmente las siguientes disciplinas se consideran ARTE:

1. Arquitectura
2. Escultura
3. Pintura
4. Música
5. Literatura
6. Danza, teatro
7. Cine
8. Tecnologías menores: Comunicación mediática (radio, TV, fotografía), Cómics, Videojuegos (Imagen, Sonido, Juego)
9. Sutiles: Perfumes, Comidas.
10. Por descubrir…

(Llegado a este punto, comencé a preguntarme… ¿y el fanzine? ¿Dónde se ubica el fanzine?... No en la categoría 8, porque no tiene tanta masividad; tiene dibujos por lo general, y es algo personal que puede leerse como un cómic. Pero definitivamente, si querés ubicar los fanzines como arte en la lista anterior, se ubica en el 8 y medio…¿Qué otras expresiones intermedias podemos encontrar entre el resto de estas categorías, combinándolas? Modelo vivo, body painting, graffiti… ***¿Cómo gestionamos proyectos a partir de estas combinaciones?***

Nótese que la última subcategoría dentro de la 8 responde a una combinación de procedimientos; se incluye el juego, algo sólo considerado por las clasificaciones orientales…)

(9)

Una correspondencia a partir de las musas clásicas

		Dom	**CALÍOPE**	Narrativa	*Escribir, contar*
	Dom	**Lun**	**CLÍO**	Archivo	*Organizar*
Dom	**Lun**	**Mar**	**EUTERPE**	Música	*Componer, cantar, registrar*
Lun	**Mar**	**Mie**	**ERATO**	Poesía	*Leer y recitar*
Mar	**Mie**	**Jue**	**MELPOMENE**	Teatro	*Cine, escenificar*
Mie	**Jue**	**Vie**	**POLIMNIA**	Imágenes	*Pintura, fotografía*
Jue	**Vie**	**Sab**	**TERPSICORE**	Danzas	*Juegos, reglamentos*
Vie	**Sab**		**TALIA**	Humor	*Cómics, monólogos*
Sab			**URANIA**	Astrología	*Tarot, videncia, PES*

La primera práctica tiene que ver con elegir una para cada día de la semana y rendirle tributo.

<u>Nótese:</u>

- ❖ Podrían rotarse los días, manteniendo el orden de aparición para no alterar el equilibrio.
- ❖ De sobrar dos podrían colocarse como las actividades límite, en la parte superior algo que debamos estar haciendo constantemente (supongamos, “narrar”) y en la parte inferior aquello en lo que conideremos que tenemos que profundizar.
- ❖ Cada Musa permite crear un mundo expresivo individual y diverso.

OOIOO

Modo Kami (Oomotoo)

El nombre de la secta espiritista japonesa conjuga sonoridades vocales. Como un mantra, uno de ellos es la canción para invocar un espíritu. El modo Kami se refiere a un tipo de posesión voluntaria para que el espíritu invocado se manifieste.
Posibles encarnaciones de las correspondencias:

1	**CALÍOPE**	*Narradora*
2	**CLIO**	*Coordinadora*
3	**EUTERPE**	*Cantante*
4	**ERATO**	*Poetisa*
5	**MELPOMENE**	*Actriz*
6	**POLIMNIA**	*Pintora/Fotógrafa*
7	**TERPSICORE**	*Bailarina*
8	**TALIA**	*Caricaturista, humorista*
9	**URANIA**	*Magia, hechicería*

Sugerencias para proceder:

- ✓ Organizar un evento multicultural o un falso desfile (real o imaginario). Registrarlo. Armar un álbum con las correspondientes encarnaciones. DESAPARECER.

- ✓ Es probable que las Musas sean 12, faltarían la de los perfumes o esencias; la de la comida y la de los videojuego o productora de realidades alternativas. SIN DATOS.

- ✓ ¿Hay que elegir únicamente 7 Musas, una para cada día de la semana? ¿Será necesario experimentar con cada una de ellas para descubrir cuál acaba siendo mejor compañía para la expresividad del espíritu? PREGUNTAS, PREGUNTAS…

¿Y si me basta sólo con un puñado de ellas?

¿Es necesario tener presente al resto para evitar los celos daimónicos?

Tener presente: el jugador es el juego.

---

signaresicare@gmail.com